

## DEIN ZUG

### SCHIFFSTART-ZUG

- 1) SCHIFF-STARTEN Raumschiff vom Hangar auf Sektor starten
  - ◆ FRSTSTART auf unbesetzten Sektor
  - ◆ SPÄTERE STARTS auf von dir unbesetzten Sektor in Reichweite
- 2) SEKTOR AKTIVIEREN je noch Sektor-Typ unterschiedlich
- 3) ÜBERALL Max. 1 Bedrohung [nur wenn in Reichweite] auf aktiven Sektor
- 4) SCHLACHT nur wenn insgesamt 2+ Spieler und/oder Bedrohung im aktiven Sektor

ODER

### RÜCKRUF-ZUG

- 1) MODULE AKTIVIEREN mit [A] eigenen Raumschiffen vom Spielplan und aus Reparaturbuch und [B] Energie für möglichst auf Modulen mit Raumschiff in gleicher Reihe]
- 2) HANGAR-RÜCKRUF alle deine Raumschiffe zurück in Hangar bewegen. Schilder auflegen
- 3) GENUTZTE ENERGIE ENTFERNNEN von Modulen. Bleibend-Taktiken überwerfen

## SCHLACHT

- 1) ESKALATION jeder Spieler darf eigene Raumschiffe [wenn in Reichweite] auf aktiven Sektor bewegen.
- 2) DIPLOMATIE jeder Teilnehmer an der Schlacht darf 1 Diplomatie-Taktik spielen.
- 3) SCHLACHT VORHERSEHEN jeder Teilnehmer [durch Bedrohung] bestimmt seine Kampfstärke [max 6] und seinen Zielcomputerwert [max 5].
  - ▲ : #
  - ▼ : 1
  - ◆ : 1
  - ◆ : 1
  - ◆ : 1
  - ◆ : #

- 4) WIRFEN
  - Würfeln Vergleicht euren höchsten Würfel.
  - Bei Gleichstand: Vergleicht euren nächsthöheren Würfe, usw.
- 5) ERGEBNIS
  - GEMINNER [NUR SPIELER]
    - Bei Gleichstand: Vergleicht euren nächsthöheren Würfe, usw.
  - TAKTISCHE MANOVR: /
  - Belohnung +

- GLEICHZIEHLG AUSFÜHREN
- 6) SCHADEN Alle besiegten Teilnehmer erhalten [nur 1 Bedrohung bei S-Vlossse]
    - Schild absorbiert Schaden.
    - Raumschiff bleibt im Sektor
    - Bedrohung auf Bedrohungskarte

- AM ENDE DES ZUGES: EREIGNIS-ANZEIGER AUF STATION LEGEN [ALS ERINNERUNG]
- EREIGNIS NEUER PLANET: SOFORT BEIM AUSÖSEN

EREIGNIS-FINDET STATT

## IN JEDEM ZUG

### GROSSCOMPLEX-KARTE NUTZEN

- EINNOVATIONS-/ÜBERLEGENHEITSPÄTTCHEN
- ENTDECKUNGS-/ÜBERLEGENHEITSPÄTTCHEN Führe seine Effekte aus
  - ANFÜHRER REKRUITIEREN Von Sektor mit deinem Raumschiff
  - MOND ABWERFEN Führe seinen Effekt aus [nur wenn noch nicht in Mond-Feld eingesetzt]
  - BONUS-RESSOURCEN ERHALTEN von Sektor mit deinem Raumschiff
  - FRAKTIONSFÄHIGKEIT NUTZEN wie auf Fraktions-Dokument beschrieben

- IN DEINEM ZUG
- MOND EINSETZEN im Mond-Feld
- TAKTIK SPIELEN Zeitpunkt beachten
- FREE AKTIONEN

- GROSSCOMPLEX-KARTE NUTZEN Einmaliger Effekt
- ENTDECKUNGS-/ÜBERLEGENHEITSPÄTTCHEN
- ABWERFEN Führe seine Effekte aus
- ANFÜHRER REKRUITIEREN Von Sektor mit deinem Raumschiff
- MOND ABWERFEN Führe seinen Effekt aus [nur wenn noch nicht in Mond-Feld eingesetzt]
- BONUS-RESSOURCEN ERHALTEN von Sektor mit deinem Raumschiff
- FRAKTIONSFÄHIGKEIT NUTZEN wie auf Fraktions-Dokument beschrieben
- AM ENDE DEINES ZUGES Ressourcen Taktiken, Credits, Eis, Titan... und Monde überwerfen.
- wenn über Limit: Ereignis findet statt [Wenn zuvor ausgelöst]

## GALAKTISCHER AUFSCHWUNG

Im Uhrzeigersinn:  
Jeder Spieler darf kostenlos 1 Wirtschafts-  
oder Kultur-Modul erhalten.  
Füllt nach jedem Spieler auf.

## TEMPORALE ANOMALIE

Bis das nächste Ereignis ausgelöst wird, dürft ihr  
statt dem Schiffstart-Zug den „Umkehrstart-Zug“  
durchführen. **UMKEHRSTART-ZUG:** Wähle 1 Sektor  
mit mindestens 1 deiner Raumschiffe und  
aktiviere ihn. Dann lege 1 Raumschiff von dort in  
deinen Hangar.